

ついでに
追跡ゲーム
カード



ついでに
キャラクターを追跡してポイントを
あ
上げるゲームをつく
ろう

つ い せ き
追跡ゲーム
カード

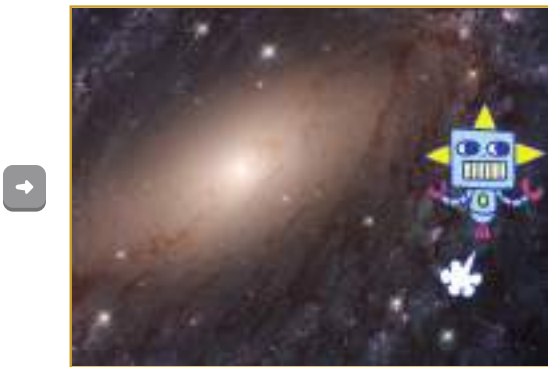
じゅんぱん つか
この順番でカードを使おう：

1. ^さ ^{ゆう} ^う ^ご
左右に動かそう
2. ^{じょう} ^げ ^う ^ご
上下に動かそう
3. ^{ほし} ^お
星を追いかけてよう
4. ^{おと} ^な
音を鳴らそう
5. スコアをつけよう
6. レベルアップ！
7. ^{しょうり}
勝利のメッセージ

さ ゆう う ご 左右に動かそう



や じ る し お さ ゆ う う ご
矢印キーを押して左右に動かそう



さ ゆう う ご 左右に動かそう

scratch.mit.edu

じゅんび

準備しよう



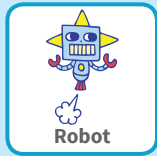
はいけい えら
背景を選ぼう



Galaxy



せんたく
キャラクターを選ぼう



Robot

このコードを加えよう



みぎむ やじりし せんたく
右向き矢印を選ぼう

右向き矢印 キーが押されたとき

x座標を 10 ずつ変える

ひだりむ やじりし せんたく
左向き矢印を選ぼう

左向き矢印 キーが押されたとき

x座標を -10 ずつ変える

ひだり うご ふ あたい い
左に動かすには負の値を入れよう

ため

試してみよう

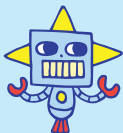
やじりし お
矢印キーを押そう



ヒント

ひだり うご ふ あたい
左に動かすには負の値にしよう

x座標を -10 ずつ変える



みぎ うご せい あたい
右に動かすには正の値にしよう

x座標を 10 ずつ変える

じょうげ うご
上下に動かそう



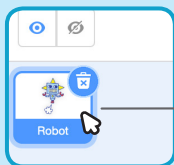
やじるし お じょうげ うご
矢印キーを押して上下に動かそう



じょうげ うご 上下に動かそう

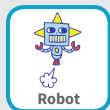
scratch.mit.edu

じゅんび 準備しよう



キャラクターをクリック
して選択しよう

このコードを加えよう



上向き矢印を選択しよう

上向き矢印 ▼ キーが押されたとき

y座標を 10 ずつ変える

“y座標を~ずつ変える”
を使って上に動かそう

下向き矢印を選択しよう

下向き矢印 ▼ キーが押されたとき

y座標を -10 ずつ変える

下に動かすには負の値を入れよう

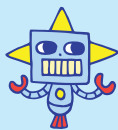
ため 試してみよう

矢印キーを押そう



ヒント

y座標はステージの上下の位置を示しているよ



y座標を 10 ずつ変える

上に動かすには正の値にしよう

y座標を -10 ずつ変える

下に動かすには負の値にしよう

ほし お 星を追いかけてよう



お
追いかけるスプライトを加えよう

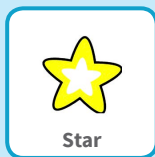
くわ



ほし お 星を追いかけてよう

scratch.mit.edu

じゅんぴ 準備しよう



“Star” のような追いかける
お
えら
すぷら이트を
えら
ばう

このコードをくわ 加えよう



はや いどう
速く移動させるには、もっと小さな数
(0.5 のような) を入れよう

ため 試してみよう

はた お
旗を押して実行してみよう



と
止めるボタンをクリックして
ストップさせよう

おと な 音を鳴らそう



ほし ふ
キャラクターが星に触れたら
おと な
音を鳴らそう

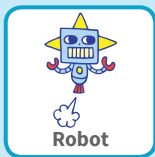


おと な 音を鳴らそう

scratch.mit.edu

じゅんぴ

準備しよう



"Robot" をクリックして
せんたく
選択しよう

音

おと
音タブをクリックしよう



おと
音ライブラリーから
"Collect" のようなおと
えら
音を選ぼう

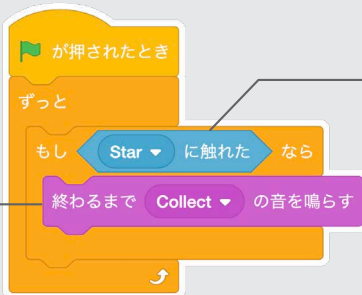
このコードを加えよう

コード

コードタブをクリックしよう



す
メニューから好きな
おと
音を選ぼう



"もし~なら" に
"Star に触れた" を
組み込もう



ため

試してみよう

はた お じっこい
旗を押して実行してみよう



スコアをつけよう



ほし ぶ
星に触れたらポイントをあげよう



スコアをつけよう

scratch.mit.edu

じゅんび 準備しよう

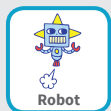
へんすう
変数をクリックしよう

へんすう つく
変数を作るボタンを
クリックしよう

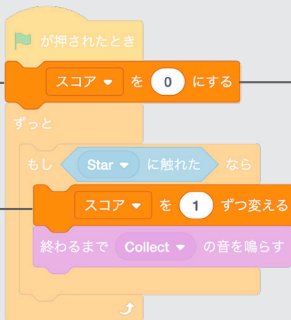


へんすう なまえ
変数の名前を "スコア" にして、
OK をクリックしよう

くわ このブロックを加えよう



メニューから "スコア"
を選択しよう



このブロックを加えて
"スコア" をリセットしよう

このブロックを加えて
"スコア" を加算しよう

ヒント



"~を~にする" を使って "スコア" をゼロにリセットしよう



"~を~ずつ変える" を使って "スコア" を加算しよう

レベルアップ!



つぎ
次のレベルへ



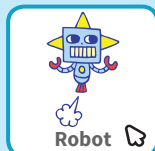
レベルアップ!

scratch.mit.edu

じゅんび 準備しよう

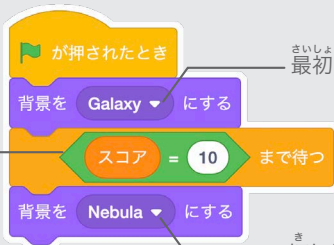


“Nebula”のような
ふたつめ はいけい えら
2つ目の背景を選ぼう



“Robot”のを選択しよう

くわ このコードを加えよう



さいしょ はいけい えら
最初の背景を選ぼう

き はいけい えら
切りかえる背景を選ぼう



おと えら
音を選ぼう



えんざん
演算カテゴリーの等号プロッ
とところ
クに “スコア” を組み込もう

ため 試してみよう

はた お はじ
旗を押してゲームを始めよう



しょうり 勝利のメッセージ



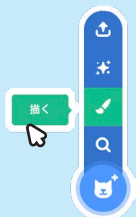
つぎ
次のレベルになったら
ひょうじ
メッセージを表示しよう



しょうり 勝利のメッセージ

scratch.mit.edu

じゅんぴ 準備しよう



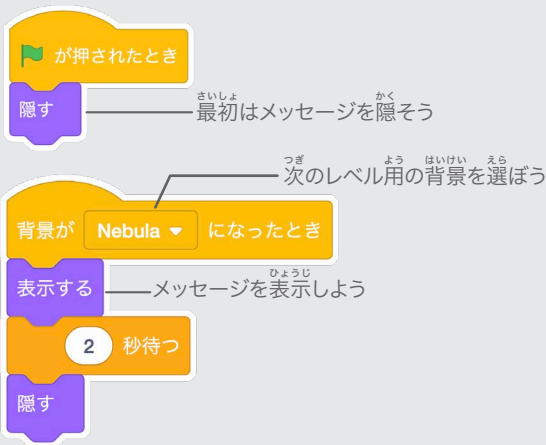
えが
描く
あた
新しい
アイコンをクリックして
新しいスプライトを描こう

もじ
文字ツールを使って
"LEVEL UP!"
のようなメッセージを書こう



もじ
文字の色、大きさ、形を変更で
きるよ

くわ このコードを加えよう



ため 試してみよう

はた
旗を押してプレイしよう



おんがく つく
音楽を作ろう
カード



がっき えら おと くわ
楽器を選んで音を加え、
お おんがく えんそう
キーを押して音楽を演奏しよう

おんがく つく 音楽を作ろう カード

じゆんじよ き ため
順序を気にせずカードを試そう：

- ドラムを鳴らそうな
- リズムを作ろうつく
- ドラムを動かそううご
- メロディを作ろうつく
- 和音を奏でようわ おん かな
- おどろきの音おと
- ビートボックスの音おと
- 録音しようろく おん
- 曲を演奏しようきょく えんそう

ドラムを鳴らそう

キーを押してドラムを鳴らそう



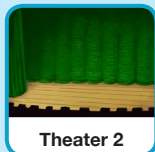
ドラムを鳴らそう

scratch.mit.edu

じゅんび 準備しよう



はいけい えら
背景を選ぼう



えら
ドラムを選ぼう



このコードを加えよう



メニューから好きな音
えら
を選ぼう

ため 試してみよう



キーボードのスペースキーを押してみよう

リズムを作ろう

おと く かえ な
ドラムの音を繰り返し鳴らそう



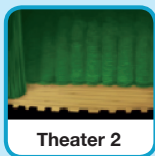
リズムを作ろう

scratch.mit.edu

準備しよう



はいけい えら
背景を選ぼう



Theater 2



おんがく
音楽カテゴリーから
ドラムを選ぼう



Drum Tabla

ダンス

音楽

スポーツ

おんがく
音楽ののだけにするには、
うえ おんがく がめん
上にある音楽カテゴリーをクリックしよう

このコードを加えよう



く くり かいすう い
繰り返したい回数を入れよう

かんかく ため
いろいろな間隔を試してリズムを
か か
変えてみよう

ため 試してみよう

C V B N M

お
キーボードのスペースキーを押してみよう

ドラムを動かそう^{うご}

コスチュームを切りかえて、ドラムを動かそう^{うご}



ドラムを動かそう

scratch.mit.edu

じゅんび 準備しよう



ドラムを
えら
ばう



Drum Conga

👉 コスチューム

コスチュームタブを
クリックしてコスチューム
を見てみよう

ペイントツールを使^{つか}って^{いる}
色^{いろ}を変^かえることもできるよ



このコードを加えよう

📄 コード コードタブをクリックしよう

Left arrow key pressed → ^{ひだりむ やじろし せんたく} 左向き矢印を選択しよう

4 回繰り返す

終わるまで High Conga の音を鳴らす

次のコスチュームにする

0.25 秒待つ

終わるまで Low Conga の音を鳴らす

次のコスチュームにする

0.25 秒待つ

メニューから^{こと おと}異なる音^{おと}を選択しよう

ため 試してみよう



キーボードの^{ひだりむ やじろし お}左向き矢印キーを押してみよう

メロディを作ろう

れんぞく　ねいろ　な
連続した音色を鳴らそう



メロディを作ろう

scratch.mit.edu

じゅんび 準備しよう



ダンス

音楽

スポーツ

"Saxophon" や
ほか がっき えら
他の楽器を選ぼう

おんがく
音楽のスプライトだけにするには、
がめん うえ おんがく
画面の上にある音楽カテゴリーを
クリックしよう

このコードを加えよう



うえむ やじるし せんたく
上向き矢印を選択しよう
ほか
(他のキーでもいいよ)

おと せんたく
いろいろな音を選択しよう

ため 試してみよう

↑ キーボードの上向き矢印キーを押してみよう

わおん かな
和音を奏でよう

いじょう おと どうじ
ひとつ以上の音を同時に
な わおん かな
鳴らして和音を奏でよう



わ おん かな 和音を奏でよう

scratch.mit.edu

じゅんび

準備しよう



"Trumpet" のような
がっき えら
楽器を選ぼう



Trumpet

ダンス

音楽

スポーツ

おんがく
音楽のだけにするには、
おんがく うえ おんがく
画面の上にある音楽カテゴリーを
クリックしよう

くわ

このコードを加えよう



したむ やじるし せんたく
下向き矢印を選択しよう
ほか
(他のキーでもいいよ)

おと せんたく
いろいろな音を選択しよう

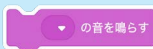
ため

試してみよう

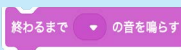


したむ やじるし お
キーボードの下向き矢印キーを押してみよう

ヒント



つか おと どうじ な
を使うと、音を同時に鳴らせるよ



つか おと じゅんばん な
を使うと、音を順番に鳴らせるよ

おどろきの音

おと な
リストの音をランダムに鳴らしてみよう



おどろきの音

scratch.mit.edu

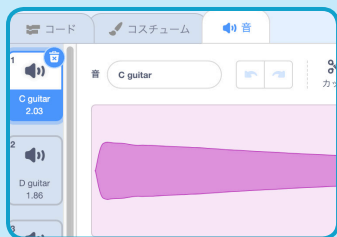
じゅんび 準備しよう



"Guitar" のような
がっき えら
楽器を選ぼう



おと がっき ふく
音タブをクリックして楽器に含ま
れる音の数を調べよう



このコードを加えよう

コード コードタブをクリックしよう

みぎむ やじるし せんたく
右向き矢印を選択しよう

右向き矢印 ▼ キーが押されたとき

1 から 8 までの乱数 の音を鳴らす

色 ▼ の効果を 25 ずつ変える

らんすう く こ
乱数ブロックを組み込もう

がっき ふく おと かず
楽器に含まれる音の数にしよう

ため 試してみよう

→ キーボードの右向き矢印キーを押してみよう

ビートボックスの音^{おと}

いろいろなボーカルの音^{おと な}を鳴らしてみよう



ビートボックスの音

scratch.mit.edu

じゅんぴ 準備しよう



"Microphone" の
スプライトを選ぼう



音

音タブをクリックして "Microphone" に含
まれる音の数を調べよう

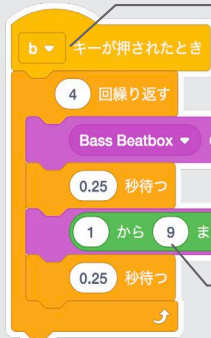


このコードを加えよう

コード

コードタブをクリックしよう

b を選択しよう (他のキーでもいいよ)



乱数ブロックを組み込もう

このスプライトに含まれる音の
数をにしよう

ため 試してみよう

B キーボードの B キーを押してスタートさせてみよう

ろくおん
録音しよう

じぶん おと つく
自分だけの音を作ってみよう



ろくおん 録音しよう

scratch.mit.edu

じゅんび 準備しよう



はいけい えら
背景を選ぼう



Beach Malibu



えら
スプライトを選ぼう



Beachball

音

おと
音タブをクリックして、

ポップアップメニューから
ろくおん
録音するを選択しよう



録音する



ろくおん
録音するボタンをクリック
みじか おと ろくおん
して短い音を録音しよう

このコードを加えよう

コード

コードタブをクリックしよう

せんたく
c を選択しよう (ほか
ほかにいいよ)

c キーが押されたとき

recording1 の音を鳴らす

ため 試してみよう

C

お
キーボードの C キーを押してスタートさせてみよう

きょく えんそう
曲を演奏しよう

きょく く かえ えんそう
曲を繰り返し演奏して
バックグラウンド・ミュージックにしよう



きょく えんそう 曲を演奏しよう

scratch.mit.edu

じゅんび 準備しよう



"Speaker" のような
スプライトを選ぼう



音

おと
音タブをクリックしよう



ループカテゴリーから
"Drum Jam" のような
おと えら
音を選ぼう

すべて

動物

効果

ループ

ループの音だけにするには、
画面の上の
ループカテゴリーをクリックしよう

このコードを加えよう

コード

コードタブをクリックしよう

がクリックされたとき

ずっと

終わるまで Drum Jam の音を鳴らす

メニューからこのおと
せんたく
選択しよう

ため 試してみよう

はた お おんがく
旗を押して音楽をスタートさせよう



キャラクターを動かそう カード



アニメーションにして
キャラクターを生き生きとさせよう

キャラクターを動かそう カード

じゅんばん き ため
順番を気にせずカードを試そう：

- やじるし うご
矢印キーで動かそう
- ジャンプさせよう
- ポーズを変えよう
- 滑るように動かそう
- ある
歩くアニメーション
- と
飛ぶアニメーション
- はな
話すアニメーション
- えが
アニメを描こう

やじるし うご 矢印キーで動かそう

やじるし つか
矢印キーを使って、
キャラクターを うご まわ 動き回らせよう



やじるし 矢印キーで動かそう

scratch.mit.edu

じゅんび 準備しよう



はいけい えら
背景を選ぼう



キャラクター
えら
を選ぼう



このコードを加えよう

ざ ひょう か x 座標を変える

キャラクターを左右に動かそう



ひだり うご
左に動かすには負の値にしよう

ざ ひょう か y 座標を変える

キャラクターを上下に動かそう



した うご
下に動かすには負の値にしよう

ため 試してみよう



キーボードのやじるし
矢印キーを押して、キャラクターを
うごまわ
動き回らせよう

ジャンプさせよう

お じょうげ
キーを押して上下にジャンプさせよう



ジャンプさせよう

scratch.mit.edu

じゅんび 準備しよう



はいけい えら
背景を選ぼう



Blue Sky

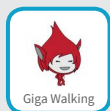


キャラクター
えら
を選ぼう



Giga Walking

このコードを加えよう



スペース ▼ キーが押されたとき

y座標を 60 ずつ変える

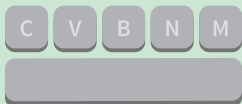
0.3 秒待つ

y座標を -60 ずつ変える

ジャンプする高さを入れよう

もと もと ふ あたい
元に戻すには負の値にしよう

ため 試してみよう



キーボードのスペースキーを押してみよう

ポーズを変えよう

お
キーを押したら
うご
キャラクターを動かそうにしよう



ポーズを変えよう

scratch.mit.edu

じゅんび 準備しよう

“Max”のようにコスチュームが複数のキャラクターを選ぼう



スプライトライブラリーのスプライトの上にマウスを動かして、他のコスチュームがあるかどうか調べよう

👉 コスチューム



コスチュームタブをクリックして、スプライトのすべてのコスチュームを見てみよう

このコードを加えよう

👉 コード コードタブをクリックしよう



コスチュームを選択しよう

別のコスチュームを選択しよう

ため 試してみよう



キーボードのスペースキーを押してみよう

滑るすべように動うごかそう

ちてん ちてん
スプライトをある地点からある地点に
すべ うご
滑るすべように動うごかそう



滑るように動かそう

scratch.mit.edu

準備しよう



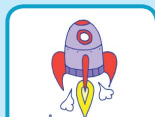
背景を選ぼう



Nebula



キャラクターを選ぼう



Rocketship

このコードを加えよう



が押されたとき

x座標を **-160**、y座標を **-130** にする

1 秒でx座標を **-40** に、y座標を **10** に変える

1 秒でx座標を **140** に、y座標を **80** に変える

スタート地点をセットしよう

中間地点をセットしよう

終点をセットしよう

試してみよう

旗を押して実行してみよう



ヒント



動き

x座標を **-40**、y座標を **10** にする

1 秒で **どこかの場所** へ

1 秒でx座標を **-40** に、y座標を **10** にする

スプライトをドラッグすると、ブロックパレットのx座標とy座標が変わるよ

ある 歩くアニメーション

ある
キャラクターを
はし
歩かせたり、走らせたりしよう



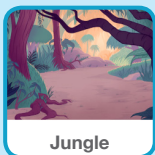
ある 歩くアニメーション

scratch.mit.edu

じゅんぴ 準備しよう



はいけい えら
背景を選ぼう



Jungle



ある はし
歩いたり走ったりする
スプライトを選ぼう



Unicorn Running

このコードを加えよう



が押されたとき

x座標を **-140**、y座標を **-60** にする — スタート地点をセットしよう

50 回繰り返す — ある み く かえ
歩いているように見せるために繰り返そう

10 歩動かす — ある
歩かせて、コスチュームを変えよう

次のコスチュームにする

ため 試してみよう



はた お じっこう
旗を押して実行してみよう

ヒント

0.01 秒待つ

アニメーションをゆっくり動かしたい場合は、
"～回繰り返す"の内側に"～秒待つ"を加
てみよう

と 飛ぶアニメーション

キャラクターがステージを横切るように、
よこぎ
は
羽ばたかせよう



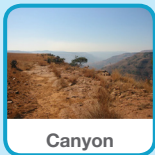
と 飛ぶアニメーション

scratch.mit.edu

じゅんび 準備しよう



はいけい えら
背景を選ぼう



Canyon



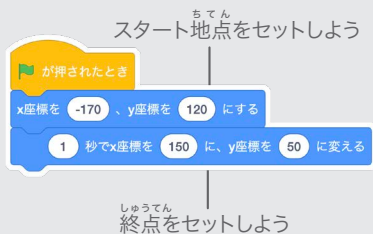
ほか と
"Parrot" や他の飛ぶ
えら
スプライトを選ぼう



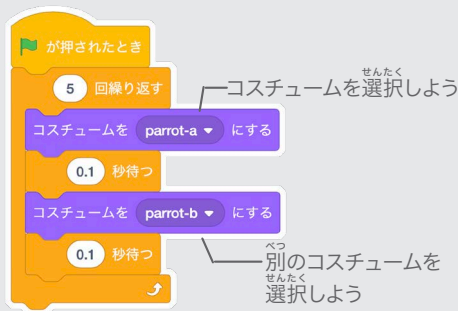
Parrot

くわ このコードを加えよう

よこぎ スクリーンを横切る



は 羽ばたかせる



ため 試してみよう

はた お じっこう
旗を押して実行してみよう



はな 話すアニメーション

はな
キャラクターにお話しさせよう



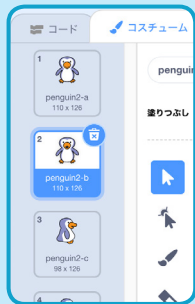
はな 話すアニメーション

scratch.mit.edu

じゅんぴ 準備しよう



"Penguin2" を選ぶ



コスチューム

コスチュームタブをクリックして、ペンギンの他のコスチュームを見よう

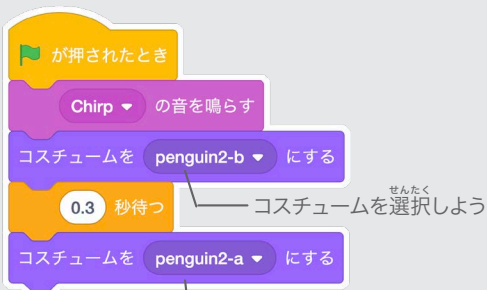
このコードを加えよう

コード

コードタブをクリックしよう



キャラクターにお話させたいことをタイプしよう



コスチュームを選択しよう

別のコスチュームを選択しよう

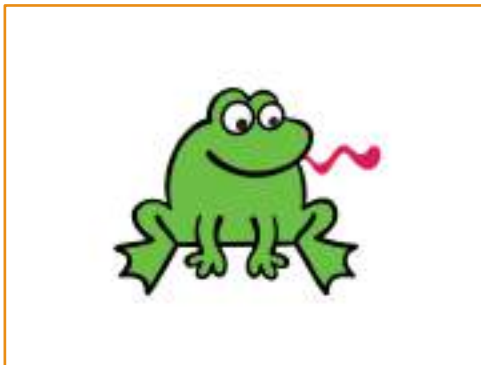
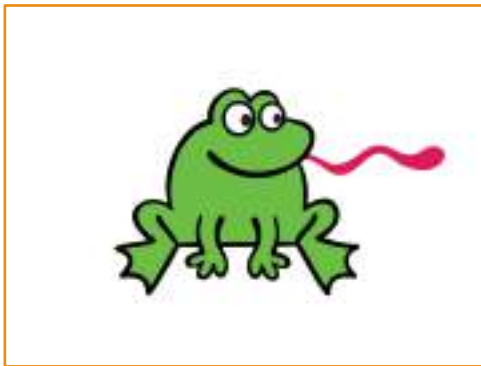
ため 試してみよう

旗を押して実行してみよう



アニメを描こう

へんしゅう
spritesの costumesを編集して
どくじ
あなた独自のアニメを作ろう



えが アニメを描こう

scratch.mit.edu

じゅんび 準備しよう



キャラクター
えら
を選ぼう



Frog

コスチューム

コスチュームタブをクリックしよう



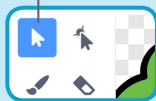
コスチュームの上で右クリック
(Mac は **ctrl** を押しながらか
クリック) して、複製しよう

すると、同じコスチュームが2つ
になるよ

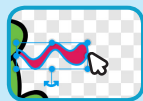
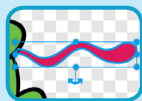


複製したコスチュームを選択し
て編集しよう

選択ツールをク
リックしよう



コスチュームの一部を選択して、
縮めたり、伸ばしたりしてみよう



ハンドルをドラッグして、選択し
たオブジェクトを回転させよう



このコードを加えよう

コード

このスプライトが押されたとき

コードタブをクリックしよう

次のコスチュームにする

0.5 秒待つ

次のコスチュームにする

"次のコスチュームにする"
を使って、キャラクターを動か
さそう

ため 試してみよう



旗を押して実行してみよう